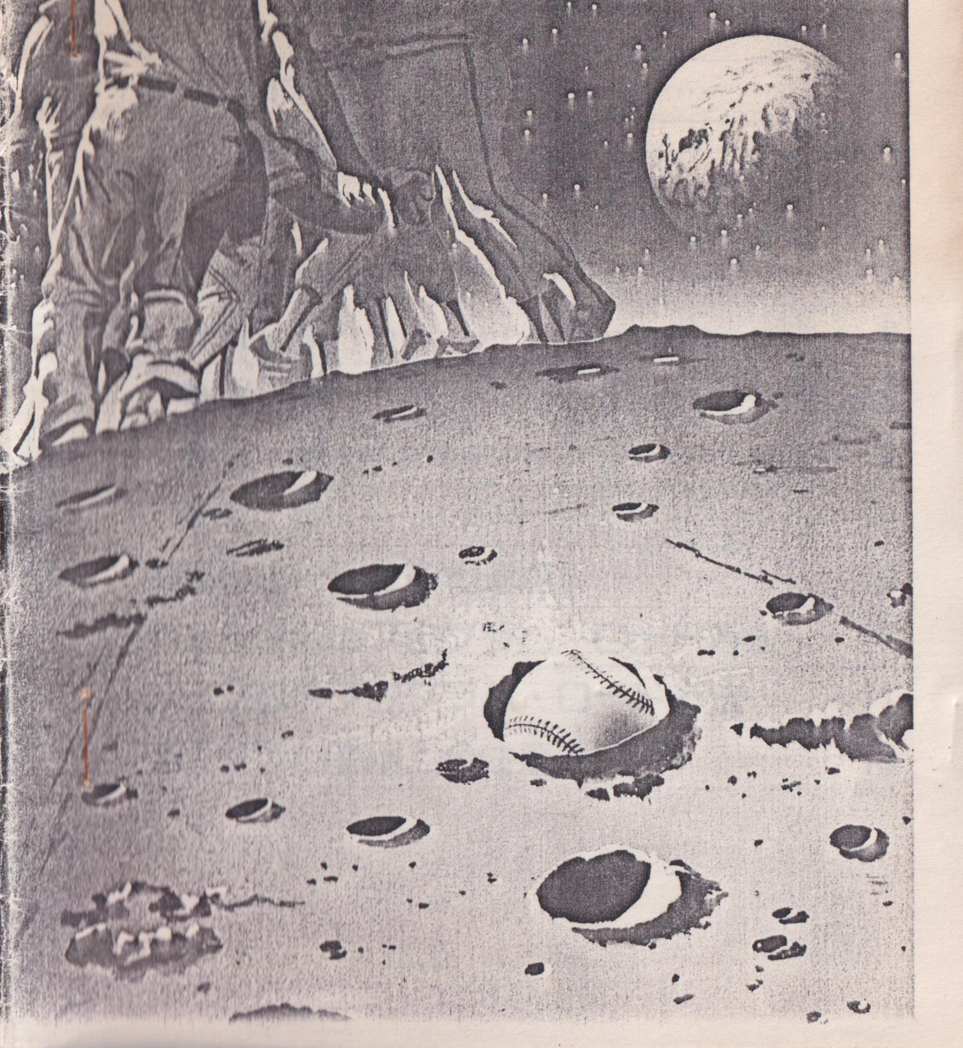
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナート平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン仙台 〒980 宮城県仙台市宮町1丁目4番28号 PHONE:0222-65-7031
ハドソン金沢 〒920 石川県金沢市本町2丁目1番28号 PHONE:0762-23-1263
ハドソン東京 〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソン大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋筋4丁目8番16号 服部ビル PHONE:06-644-4571
ハドソン福岡 〒816 福岡県福岡市博多区博多駅東2丁目4番30号 いわきビル103号 PHONE:092(441)4568・441-4568
ハドソン沖縄 〒901-21 沖縄県浦添市大平8番10号 PHONE:0988-79-3361

—完全マシン語—ガイドブック—

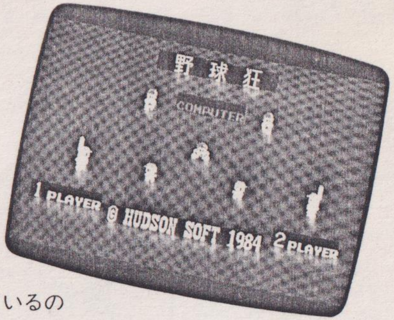
# 野球狂



もくじ

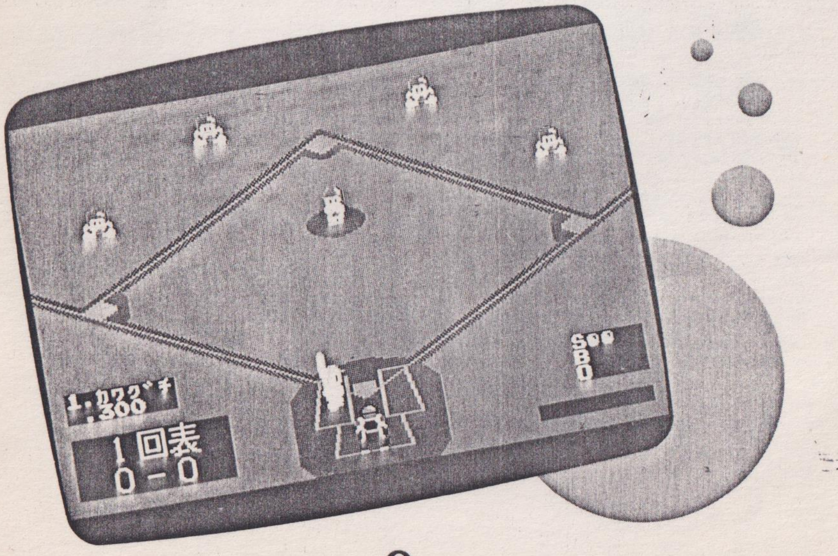
# 野球狂 GUIDE BOOK

# 部屋はホーム・グラウンド



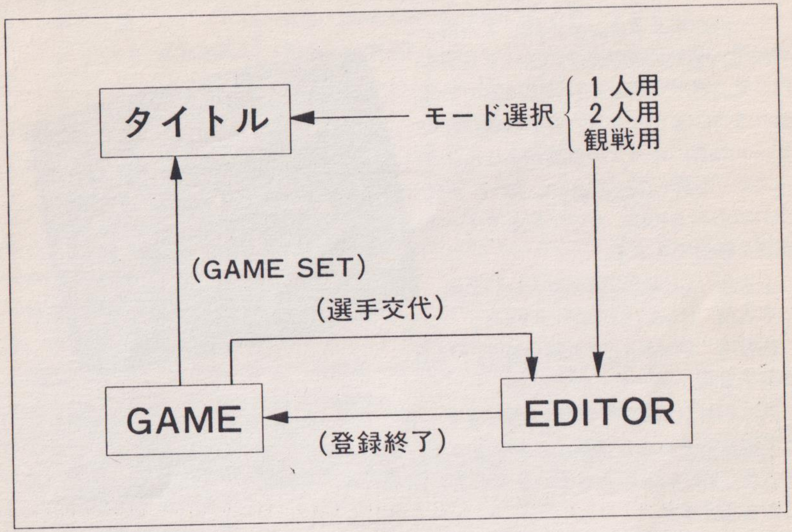

まるで、テレビの野球中継みたい！
選手も審判も本当の試合みたいに動く、こんなゲームは初めてだ。

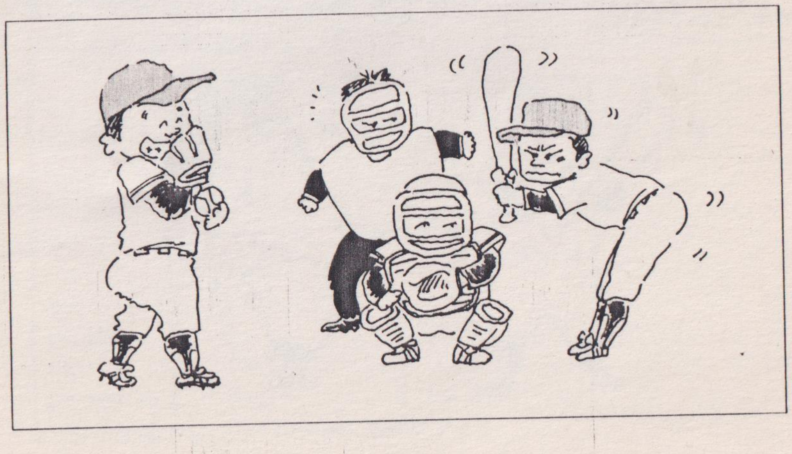
手順は簡単。まず、自分の好きなチームの選手それぞれの打率や守備率などのデータを入力。次に、対戦チームのデータも同じように入力。チームは、プロ野球でも高校野球でも、もちろん草野球だってＯＫ。ものぐさ人間にもコンピュータにデータが入っているので、即プレイＯＫ。あとは、選手がデータどおりに動いてくれるので、コンピュータ同士戦わせたり、コンピュータと自分で対戦したり、友だちと２人で試合をしたり、遊び方はさまざま。僕だけのオールスター戦なんて組み立ててみたら、きっと面白いと思うよ。





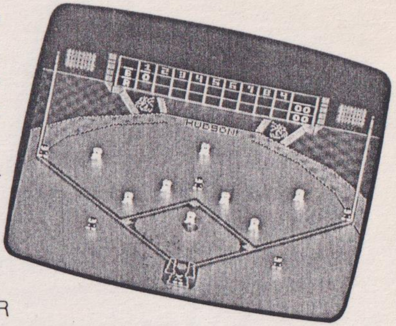

# 野球狂展開図



# ゲームの方法・遊び方

ゲームが始まると、１人用、２人用、観戦用、選手登録の４つのモードが表われます。(選手登録はX-1、PC-8801では他の３つに含まれます）自分の遊びたいモードの所にカーソル点滅がきたらスペースキーを押してください。(X-1、PC-8801以外のものは、カーソル上下キーで点滅を移動できます。

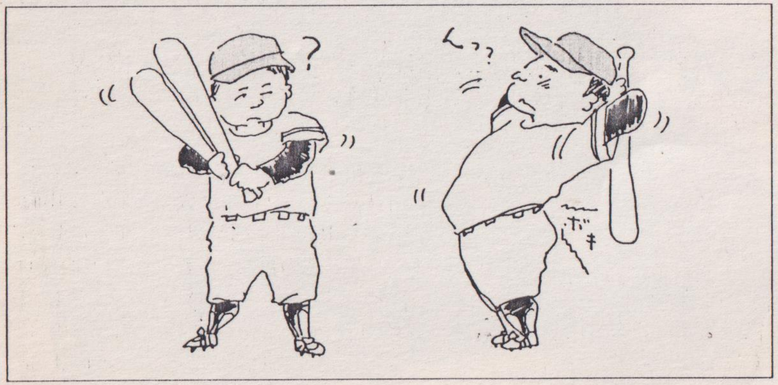



１人用　COMPUTER対PLAYER
２人用　PLAYER対PLAYER
観戦用　COMPUTER対COMPUTER

●選手登録　データーの書込み

次にEDITOR(選手登録)に移ります。ここでは、自分の好きなチームの選手を入れて独自のチームを作ることができます。また、すぐにゲームを始められるよう、あらかじめDATAが入っていますので、〔ESC〕キーを押して、ゲームだけを楽しむこともできます。

SHIFT＋BREAK(X-1用)、STOP(PC-6001mkII、PC-8801)、PF・10(FM-7)のキーをゲーム中（投手が投球するまでのセット中）に押すと、ゲームを最初から始めることができます。






〔EDITOR〕(選手登録)

入力はカーソル・キーを使って矢印を動かし、書き換えたいところへじかに書き込みます。(数字と英字とカタカナ　※英字は大文字のみ)

| No. | 名前（カナ、英字、数字） | 打率（数字） | 守備率、防御率（数字） | H | 守備位置 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | No.1 ～No.9 現在のスターティング・メンバー（実際にプレーする選手） |
| | | | | | | 予備選手 |

（チーム名：カナ、英字、数字　H：きき手）

・H(きき手)，４(右きき)，６(左きき)

・守備位置　(1)ピッチャー，(2)キャッチャー，(3)ファースト，(4)セカンド，(5)サード，(6)ショート，(7)レフト，(8)センター，(9)ライト

(上記のものは、テンキーの１～９のキーを押して指定してください。)

〔RETURN〕先攻、後攻の登録表の切換え。

〔HOME〕POINTを左端に移動。

〔－〕先攻、後攻の選手の総入れ換え(PC-8801の時は〔／〕のキー)(PC-6001mkIIの時は〔F3〕のキー

〔ESC〕選手登録おわり

次のキーで、２名の選手のデーターを入れ換えます。(まず入れ換えたい１人目の選手のところで、ポイントのキーを押します。次に、入れ換えたい２人目のところでセットのキーを押します。)

| | ポイント キー | セット キー |
|---|---|---|
| X-1 | 〔．〕 | 〔＝〕 |
| PC-8801 | 〔＝〕 | 〔＋〕 |
| FM-7 | 〔．〕 | 〔，〕 |
| PC-6001mkII | 〔F1〕 | 〔F2〕 |

次のキーで、データーのSAVE，LOADをします。

| | Load | Save |
|---|---|---|
| X-1 | 〔＊〕 | 〔／〕 |
| PC-8801 | 〔－〕 | 〔HELP〕 |
| FM-7 | 〔＋〕 | 〔／〕 |
| PC-6001mkII | 〔F5〕 | 〔F4〕 |

※上記の機種以外はEDITORの頭に説明がでます。

●データーのセーブ、ロードの方法

①データーの読み書きをするためのBASICフォーマット済みのディスケットを用意してください。(野球狂のディスケットには書き込みできません)

フォーマット

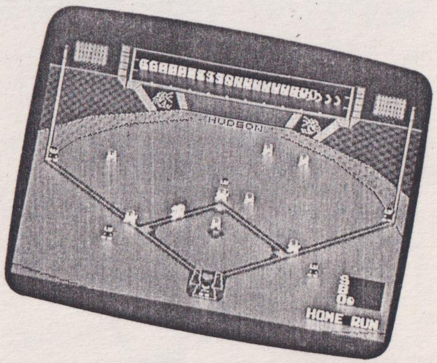
① まず、野球狂データー用のディスケットを作ります。
② セーブのプログラムを起動します。(起動の仕方はP5参照)
② DRIVE番号を指定します。
④ 3つのメニュー(セーブ、フォーマット、キャンセル)の内からフォーマットの番号キーを押します。
⑤ これでフォーマットができます。
※ フォーマット後DISKのランプが消えたらすぐにセーブができます。メニューの内のセーブの番号キーを押してください。
※ (セーブだけの時はフォーマットの番号キーは押さないでください。全てのデーターがクリアーされます。)

セーブ

セーブの番号キーを押すとデーター表がでてきます。
自分の好きな所を英字(A~)のキーで指定してください。
① ＊のある所はデーターが入っていません。
② 同一の所にかき込むと前のデーターは消されます。

ロード

セーブと同じ手順で行ないます。




●メンバーチェンジ 投手か投球に入る前に(第2入力前)〔ESC〕キーを押すと選手交代ができます。使用はEDITORとほぼ同じですが使えない機能は〔データーのSAVE・LOAD・メンバーの総入換です。また、この時No.1～No.9の選手のところは書き換えでDATAを入れてください(守備位置の変更は可)。

また、プロ野球のシミュレーションを可能にするため、控えの選手の書き換えが可能です。これにより同じ人が二度でる等の予盾がでますが、これは遊ぶ人が用途に応じて好きに使ってください。



# 〈ゲーム中のキー操作〉

(1人用)
X-1
FM-7
PC-8801
用

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 4 | ╳ | 6 |
| 1 | 2 | 3 |

PC-6001 mkII

(↑→の同時入力の意味)

| | | |
|---|---|---|
| ↖ | ↑ | ↗ |
| ← | | → |
| ↙ | ↓ | ↘ |

JOY STICKは0に近い方のポート番号をお使いください。

| | | |
|---|---|---|
| ↖ | ↑ | ↗ |
| ← | | → |
| ↙ | ↓ | ↘ |

(2人用)
X-1
FM-7
PC-8801

先攻

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
| 4 | ╳ | 6 |
| 1 | 2 | 3 |

後攻

| | | |
|---|---|---|
| Q | W | E |
| A | ╳ | D |
| Z | X | C |

注:PC-6001mkIIの人はJOY STICKでしか使用できません。
JOY STICKはポート番号0に近い人が先攻。
ポート番号0に遠い人が後攻。

●投球動作
1回の投球に際してKEYを2回入力します。
(KEYの操作はP6の1人用・2人用・Joy Stickによる)

(第1入力)

| | | |
|---|---|---|
| シュート(高め) | フォーク | カーブ(高め) |
| シュート(まん中) | ╳ | カーブ(まん中) |
| シュート(低め) | ストレート | カーブ(低め) |

(フォーク、ストレートは高さが不定です)

(第2入力)

| | | | |
|---|---|---|---|
| (左、遅) | (中、遅) | (右、遅) | 遅い |
| (左、中) | ╳ | (右、中) | 中程 |
| (左、速) | (中、速) | (右、速) | 速い |

スピード

コース

| | | |
|---|---|---|
| 左 | 中 | 右 |

●牽制球の投げ方
入力は投球動作第1入力と同じです。

牽制

| | | |
|---|---|---|
| 3塁 | 2塁 | 1塁 |
| 3塁 | ╳ | 1塁 |
| 3塁 | 2塁 | 1塁 |

第2入力時に〔RETURN〕キーを押すと牽制球になります。その時に第一入力の内容は左図の通りになります。
(ランナーがいない時は牽制できません。)

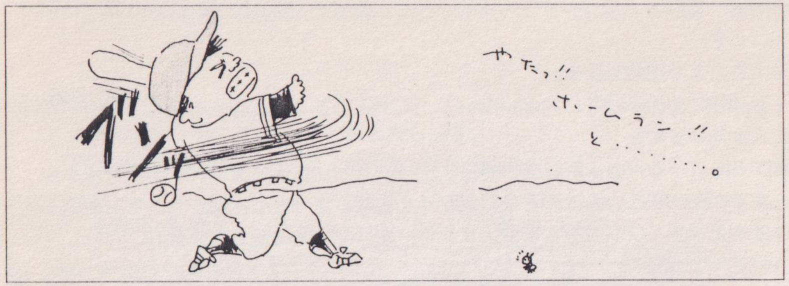


●守備　捕球まではコンピュータがやってくれます。捕球後の動きはPLAYERが行います。
・入力により送球します。
・送球時にそのBASEに人がいないと、人が入るまでは送球しません(入力と同時に人が入ります)。
・BASEにいるべき人が自分の時は、BASEカバーに入ります(BASE・タッチ)。
・すでにBASEにいる人が自分に向かって送球しようとした時にランナーが近くにいるとタッチ・プレーをします。ランナーがいない時は何もしません。

補球→送球

| | | |
|---|---|---|
| | 2塁 | |
| 3塁 | ╳ | 1塁 |
| | HOME | |

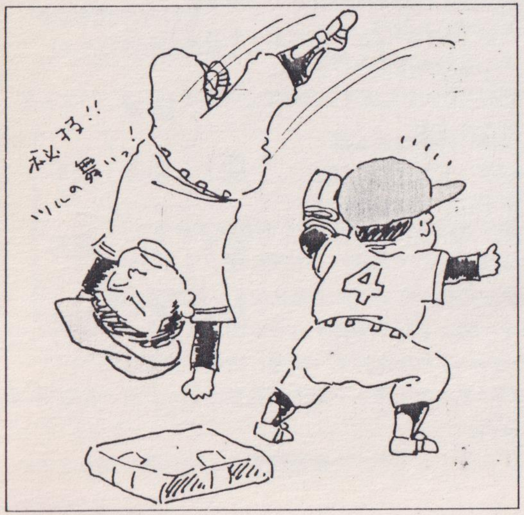
※守備のキャラクター・アピール
球場全体図…外野が捕球後、手を上げていればダイレクト・キャッチ。
外野が捕球後、手を下げていればワンバウンド・キャッチ。
内野図…内野が、捕球後手を上げていればダイレクト・キャッチ。
内野が、捕球後手を下げていればワンバウンド・キャッチ。
ランナーに直接タッチした時も手を上げます。
●打撃　〔SPACE〕キーを押すとスイングします。途中で止めるとバント。バントからスイングするとバスターになります。
※打撃の強さ
スイング＞バスター＞バント
スイングは1回の投球に1回です(投球前は何回でも素振りできます)。
バントは内野安打になる確率が低いので送りバント等に使って下さい。
●走者　各塁上、塁間のランナーの動かし方。(P10のテンキー部の図参照)
塁上に止まっている時下のキーのいずれかを押す→ランナースタート。
塁間を走っている時下のキーのいずれかを押す→前進、後退を交互に。
リードしている時下のキーのいずれかを押す→盗塁(盗塁はピッチャーが投球〔第2入力後〕するまでできません。
1つの塁間で動かせるランナーは1人です。一度進塁すると前の塁に戻ることはできません。




〔テンキー部〕

| 4 | 8 | 6 |
|---|---|---|
| 3塁～本塁 | 2塁～3塁 | 1塁～2塁 |

# 実際のルールとの相違点




野球狂はゲーム性を重視するために、ほとんど正規のルールですが、実際のルールと違う点がいくつかあります。ご了承ください。

- ●塁上に2人のランナーが入った時、1人がOUTになります。
- ●ランナーがタッチ・アップしていても、野手がBASEにボールを返さなければOUTにはならずにゲームが進みます。
- ●3バント失敗の時はアウト、走者はもとの塁に戻ります。



# ディスク版のプログラム・ロード方法

コンピュータ本体の状態を安定させるため、電源が入っている場合は、一度、電源を切って下さい。

コンピュータ本体と、ディスクドライブ・モニタディスプレイの接続を確認のうえ、ディスクドライブとモニタディスプレイの電源を入れてください。次に、お買い求めいただいたこのディスケットをディスクドライブに入れてください。コンピュータ本体の電源を入れますと自動的にディスケットを読み込み、プログラムがスタートします。

〈注〉ゲーム中、指示がある場合以外はディスケットを取り出さないでください。また、ゲームによっては、ディスケットのプロテクトシールを取り付けるとゲームができなくなる場合がありますので、お買い上げのままご使用ください。

# テープ版のプログラム・ロード方法

**①FM-7ユーザーの方へ**

このゲームをお楽しみいただくためには、次のセットが必要です。

- ●FM7本体(FM8ではご使用になれません)
- ●ディスプレイテレビ　●データレコーダー

次の手順に従ってプログラムをテープよりロードし、実行します。

1．テープが、完全に巻き戻されたことを確認して、データレコーダーにテープをセット。
2．ディスプレイテレビおよび、データレコーダーの電源を入れたのち、本体(FM7)の電源を入れます。
3．ファンクションキーの PF6 を押します。
4．画面に、右のように表示されたことを確認してデータレコーダーのプレイ(再生)ボタンを押します。
5．しばらくして、画面に、Readyが表示されたら、ファンクションキーの PF3 を押します。
6．数分でプログラムのロードが完了し、ゲームがスタートします。

```
LOAD
Searching .
```

※うまくロードできない場合

1）「Searching」が表示されたままになる。

A．本体とデータレコーダーは正しく接続されていますか。

B．音量が小さすぎませんか。

2）「Device I/O Error」が出てしまう。

A．音量が大きすぎませんか。

●音質は最大(HIGH)、音量は中位が適当かと思われますが、データレコーダーの種類によって多少異なることもありますので、いろいろと変えてお試しください（ステレオラジカセは特にロードしにくい場合がありますので、できるだけコンピュータ専用のものをお使いください）。

**②PC-8801(mkII共用)ユーザーの方へ**

1．PC-8801本体とデータレコーダーおよびディスプレイ装置が接続されているかを確認のうえ、ディスプレイ、データレコーダー、本体の順で電源を入れてください。リモート端子のある機械は、必ずリモート端子を接続してください。

※ディスクをお使いの方はディスクの接続をはずしてください。

2．ゲームテープをデータレコーダーにセットしてください。

3．画面にHow many files(0～15)？■と出ますのでリターンキー(↵)を押してください。

4．OKと出ますのでLOAD"CAS:"と入力し、↵のキーを押してください。

5．データレコーダーのプレイ（再生）ボタンを押します。

6．しばらくしてロードが完了するとOKと画面に出ますので、"RUN"↵のキーを押します。

7．再びロードを始めます。ロードが完了しますと自動的にゲームがスタートします。

**③PC-6001mkII(PC-6601共用)ユーザーの方へ**

1．ベーシックの5番を選びます。

2．リターンキー(↵)を押してください。

3．キーボードより"MON"と入力し、↵のキーを押します。

4．"R0"と入力し、↵のキーを押します。

5．データレコーダーのプレイ(再生)ボタンを押してください。

**④X1、X1Cユーザーの方へ**

1．パーソナルコンピュータ本体の電源を一度切り、再度電源を入れてください。

2．カセットの扉が開きますので、カセットテープをセットしてください。

3．カセットを入れて扉を閉めますと自動的にカセットが動き、読み込み終了後、プログラムが始まります。

4．再面の指示に従い、ゲームを進めてください。

※2人でゲームする場合、片方はジョイスティックのほうが楽しく遊べます。